SNSP-XP-FAH

SUPER PINBALL™

Behind the Mask™

MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING



SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

ATTENTION : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRÉCAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE CE JEU AVANT D'UTILISER LA CONSOLE NINTENDO OU LES CARTOUCHES.



Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez une console de jeu, des cartouches ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.

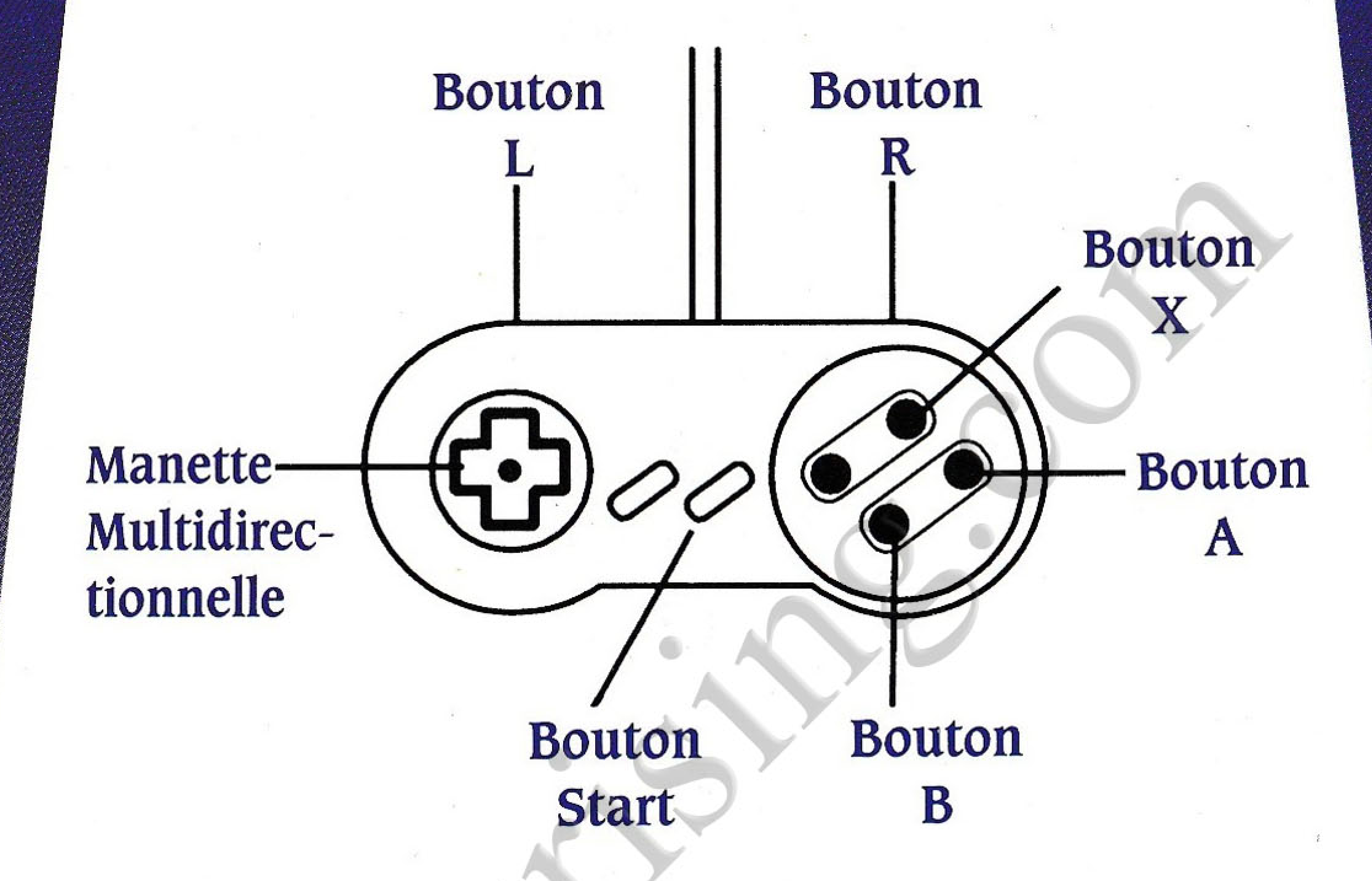
Nous vous remercions d'avoir acheté la cartouche de jeu SUPER PINBALL BEHIND THE MASK™ pour votre Super Nintendo Entertainment System™.

Veuillez lire attentivement le mode d'emploi avant de commencer à jouer afin de profiter pleinement de votre nouveau jeu ! Gardez ensuite le manuel pour vous y référer plus tard.

Sommaire

FRANCAIS

Commandes



Gauche de la manette multidirectionnelle ou bouton L : Contrôle le flipper de gauche.

Bouton A ou R : Contrôle le flipper de droite.

Bouton B ou X : Contrôle la technique du Nudging (voir p.16).

Bouton B ou X : Envoie la bille sur le champ de jeu (tir d'adresse).

Bouton Select : Interrompt la partie.

Bouton Start : Pour démarrer.

Préparatifs

Insérez la cartouche de jeu dans votre Super NES et mettez celle-ci sous tension.



L'écran Titre s'affiche, suivi d'un mode de démonstration.

Appuyez sur le bouton START pour démarrer.

Afin de sélectionner le Mode de Jeu (GAME MODE), appuyez sur Haut ou Bas de la manette multidirectionnelle. Appuyez sur Gauche ou Droite pour sélectionner le nombre de joueurs en Mode Compétition.



Mode Compétition

Un, deux, trois et quatre joueurs peuvent rivaliser pour obtenir le meilleur score.

- Sélectionnez le nombre de joueurs sur l'écran Mode de Jeu en appuyant sur Gauche ou Droite de la manette multi-directionnelle (de 1 à 4 joueurs).
- Appuyez sur le bouton A ou START pour valider.
- Choisissez ensuite votre champ de jeu : JOLLY JOKER (Joker Grimaçant), BLACKBEARD & IRONMEN (Barbe Noire et les Hommes de Fer), ou WIZARD (Sorcier).

Chaque joueur a droit à trois billes par partie. Les joueurs s'affrontent à tour de rôle, après chaque bille jouée. Lorsqu'il ne reste plus de billes, la partie est terminée.





Mode Conquête

"CONQUEST MODE" : Un joueur doit maîtriser les trois champs de jeu. Il doit terminer une étape avant de pouvoir s'attaquer à la suivante.

ETAPE 1 : JOLLY JOKER

Afin de terminer ce niveau, vous devez obtenir **60 000 000 points** et atteindre FORBIDDEN DOOR (La Porte Interdite). Vous avez ensuite trente secondes pour mettre votre bille dans MYSTERY (MYSTERE) et passer à l'étape n°2.

ETAPE 2 : BLACKBEARD & IRONMEN

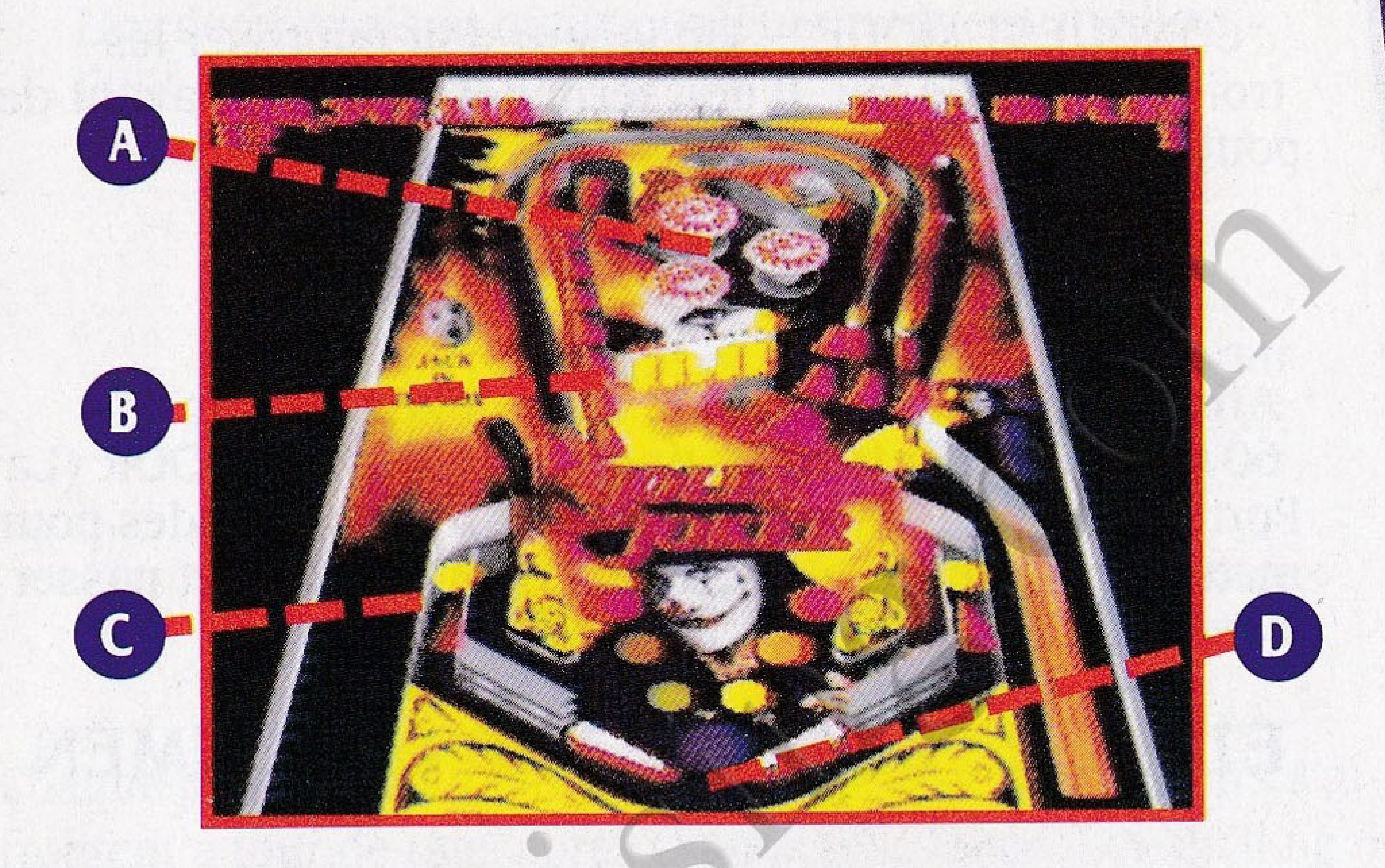
Pour terminer ce niveau, vous devez obtenir **120 000 000 points** et atteindre la PORTE INTERDITE. Vous avez ensuite trente secondes pour mettre votre bille dans la MAISON DU TRESOR DE BARBE NOIRE (BLACKBEARD'S TREASURE HOUSE) et passer à l'étape n°3.

ETAPE 3 : WIZARD

Afin de terminer le niveau 3 et de conquérir le jeu, vous devez obtenir **180 000 000 points** et atteindre la PORTE INTERDITE. Vous avez ensuite trente secondes pour mettre votre bille dans LIMBO.

Remarque : Si, dans n'importe quelle étape, vous n'atteignez pas la PORTE INTERDITE, vous devez faire **20 000 000 points supplémentaires sur le niveau concerné**. Il vous faudra rouvrir la PORTE INTERDITE pour obtenir une autre chance (de trente secondes) de terminer ce niveau.

Le Flipper



A **Bumper**

B **Cibles :** Descendez-les toutes pour augmenter votre bonus.

C **Retour :** La bille est automatiquement renvoyée lorsque la lumière est allumée. Valable une seule fois.

D **Trou extérieur :** Vous perdez votre bille si elle tombe dans ce trou. Si cela arrive lorsque "SHOOT AGAIN" est allumé, une autre bille est automatiquement lancée sur le champ de jeu.

Caractéristiques

Les caractéristiques sont les mêmes pour les trois types de jeu. Seuls les noms des caractéristiques diffèrent. Pour BLACKBEARD AND IRONMEN et WIZARD, référez-vous aux chiffres du champ de jeu et aux explications des caractéristiques de JOLLY JOKER.

TIR D'ADRESSE

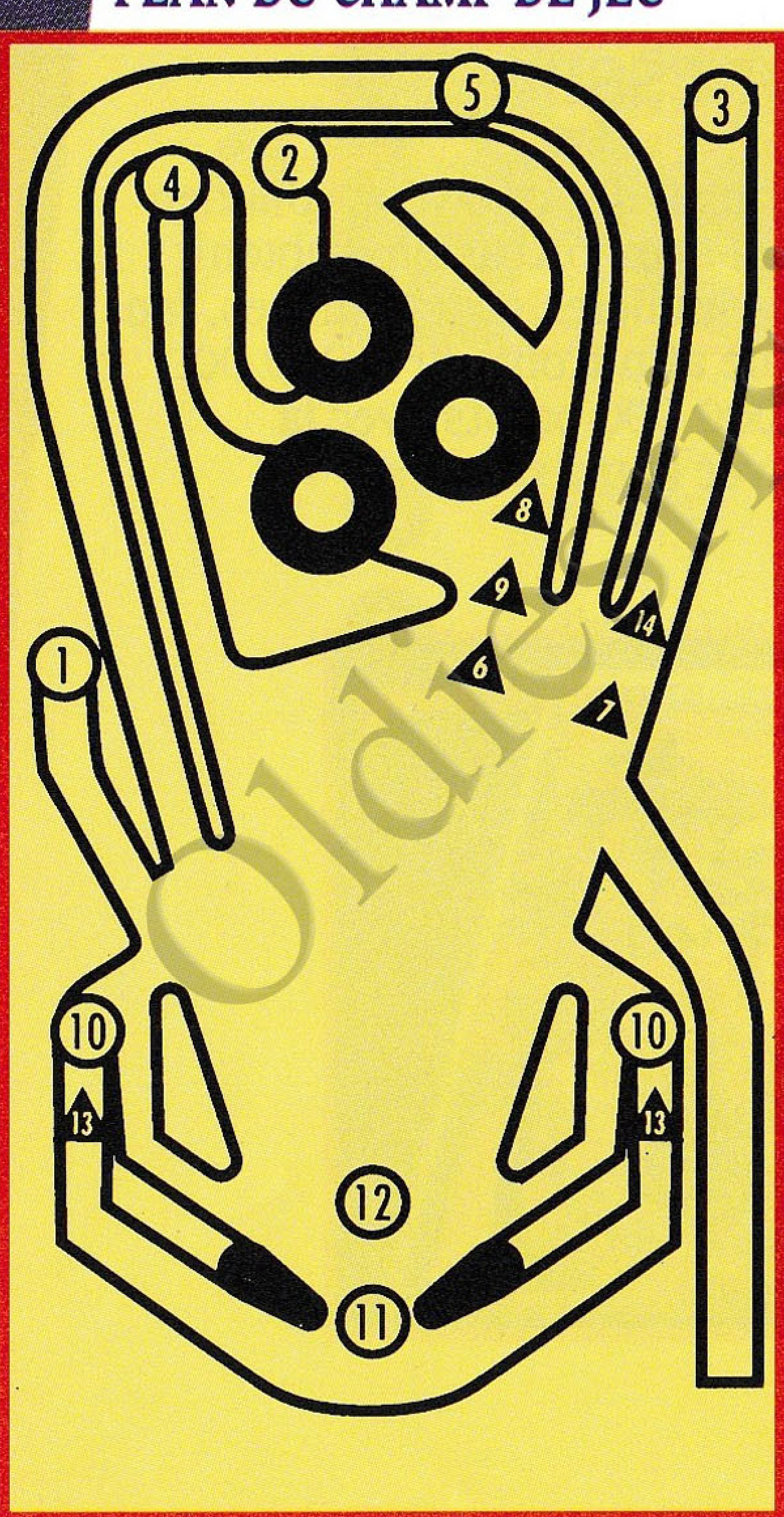
Peu importe le terrain de jeu choisi, dès que vous commencez avec une nouvelle bille, vous avez l'occasion d'obtenir des points de bonus. Lorsque les lumières sont allumées, lancez votre bille sur l'image centrale afin d'obtenir 1 000 000 points avec la première bille, 2 000 000 points avec la deuxième, et 3 000 000 points avec la troisième.





JOLLY JOKER

PLAN DU CHAMP DE JEU



1. **JACK IN THE BOX**
   (Diable à ressort)
2. **MYSTERY (MYSTERE)**
   (Porte interdite)
3. **JOKER**
4. **INSIDE LANE**
   (Couloir intérieur)
5. **OUTSIDE LANE**
   (Couloir extérieur)
6. **LITE JACKPOT**
   (Jackpot allumé)
7. **JACKPOT READY**
   (Jackpot prêt)
8. **MYSTERY READY**
   (Mystère prêt)
9. **EXTRA BALL READY**
   (Bille extra prête)
10. **NIFTY CHAT READY**
    (Nifty Chat prêt)
11. **SHOOT AGAIN**
    (Tirez à nouveau)
12. **BONUS X**
13. **KICKBACK READY**
    (Retour prêt)
14. **MULTI-BALL READY**
    (Multi-billes prêtes)

1 **JACK IN THE BOX**

Vous offre aléatoirement un bonus ou une faveur.

2 **MYSTERE**

Recevez un prix Mystery, un Select Mystery et une bille extra - avec le prix Mystery (Mystery Value), votre score augmente chaque fois que vous touchez le bumper.

Si une bille va dans MYSTERY lorsque la lumière est allumée, 2 faveurs spéciales s'affichent. Le joueur choisit l'une d'elles à l'aide des flippers.

3 **JOKER**

Lorsque la bille touche le Joker (n°3), vous obtenez une lettre. Lorsqu'il y a assez de lettres pour former le mot JOKER, trois billes se mettent en action pour un jeu MULTI-BALL. Celui-ci vous donne accès au JACKPOT ! A la troisième bille, JOKER ne doit être introduit qu'une fois pour le jeu MULTIBALL.

4 **COULOIR INTERIEUR**

Y passer vous fait gagner (dans l'ordre) : 100 000 points, 100 000 points, 200 000 points, 500 000 points, 1 000 000 points, 2 000 000 points et 10 000 000 points.

5 **COULOIR EXTERIEUR**

Vous devez y passer pour afficher les lettres JOLLY JOKER. Points ajoutés : 9ème passage – 9 000 000 points; du 11ème au 17ème passage – 2 000 000 points; 18ème passage – 18 000 000 points; du 19ème au 44ème passage – 2 000 000 points; 45ème passage – 45 000 000 points; du 46ème au 71ème passage – 2 000 000 points; 72ème passage – 72 000 000; du 73ème au 98ème passage – 2 000 000 points; 99ème passage – 99 000 000 points.

Vous recevrez aussi le MYSTERY SELECT à votre 16ème passage, et une BILLE EXTRA à votre 27ème passage.

CARACTERISTIQUES / MESSAGES SUPPLEMENTAIRES

A **JUGGLER (Jongleur)**

Pendant une période de temps limitée, tous les trous vous font gagner 5 000 000 points.

B **JOKER**

C **JOLLY JOKER**

En passant par le couloir extérieur (n°5) 10 fois et en affichant les lettres JOLLY JOKER, vous recevez 2 000 000 points chaque fois que vous reprenez ce couloir.

D **NIFTY CHAT**

Pendant une période de temps limitée, tous les interrupteurs deviennent des scores de bonus NIFTY CHAT.

E **BEHIND THE MASK (Derrière le Masque)**

Le compte à rebours de BEHIND THE MASK commence avec 30 000 000 points. Vous gagnez des points lorsque la bille frappe le JOKER (n°3).

JACKPOT

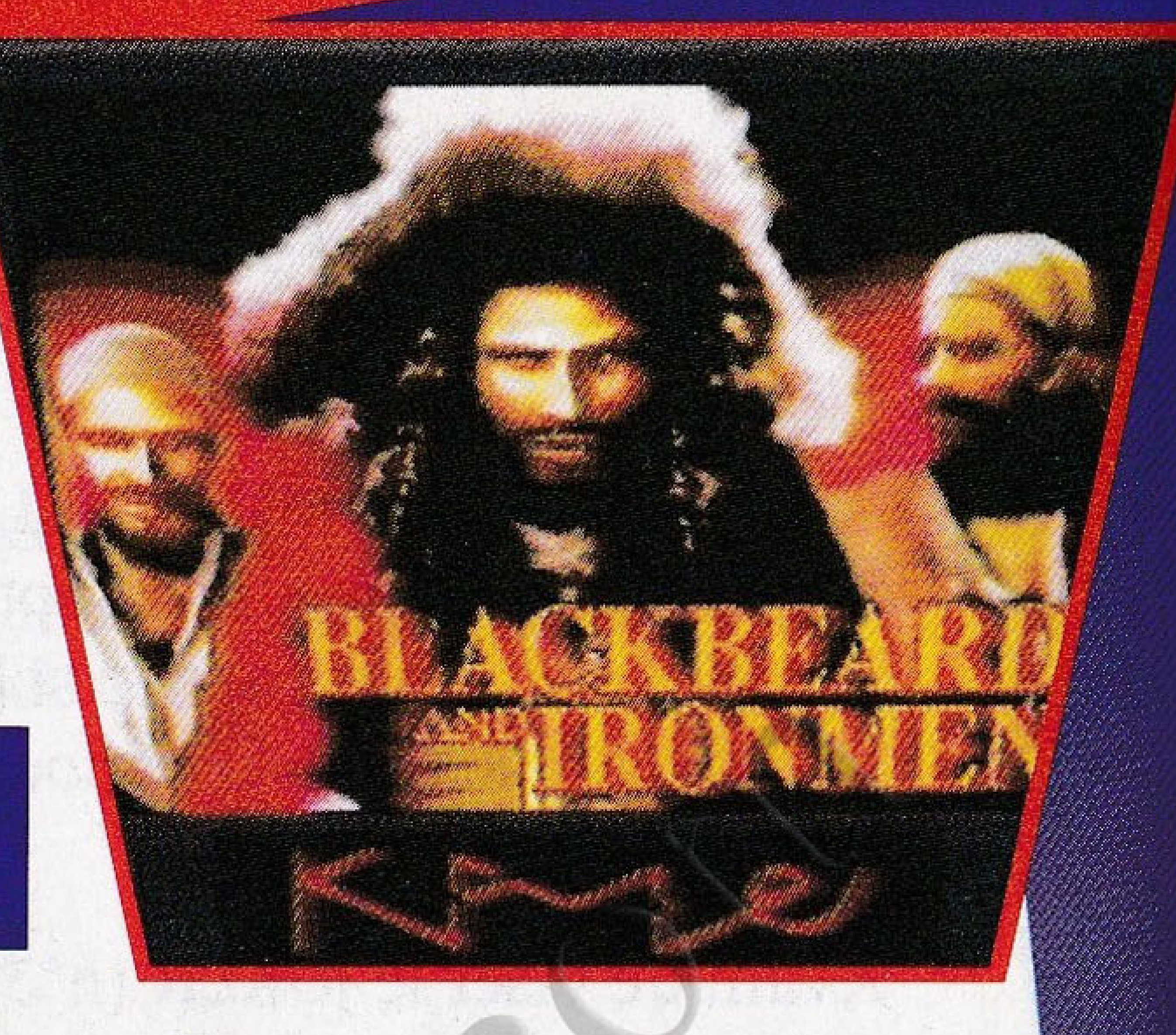
En cours de jeu MULTIBALL, visez MYSTERY (n°2). Si vous réussissez, le compte à rebours du JACKPOT commence. Vous gagnez si la bille entre dans JOKER (n°3). La valeur de la période du 1er JACKPOT est de 20 000 000 de points.

Avant de viser le JOKER (n°3), lancez la bille dans MYSTERY (n°2) ou dans JACK IN THE BOX (n°1). A chaque coup réussi, vous recevez 1 000 000 points.

Exemple : Si la bille va dans MYSTERY (n°2) trois fois avant d'aller dans le JOKER (n°3), le joueur reçoit 22 000 000 points. Lancez les billes à nouveau dans le même ordre afin de gagner le DOUBLE JACKPOT et 40 000 000 points.

Conseil : Avant de viser le JOKER (n°3), essayez d'autres possibilités de marquer des points afin d'augmenter le score total du jackpot. Puis tentez le Double Jackpot.





BLACKBEARD & IRONMEN

PLAN DU CHAMP DE JEU



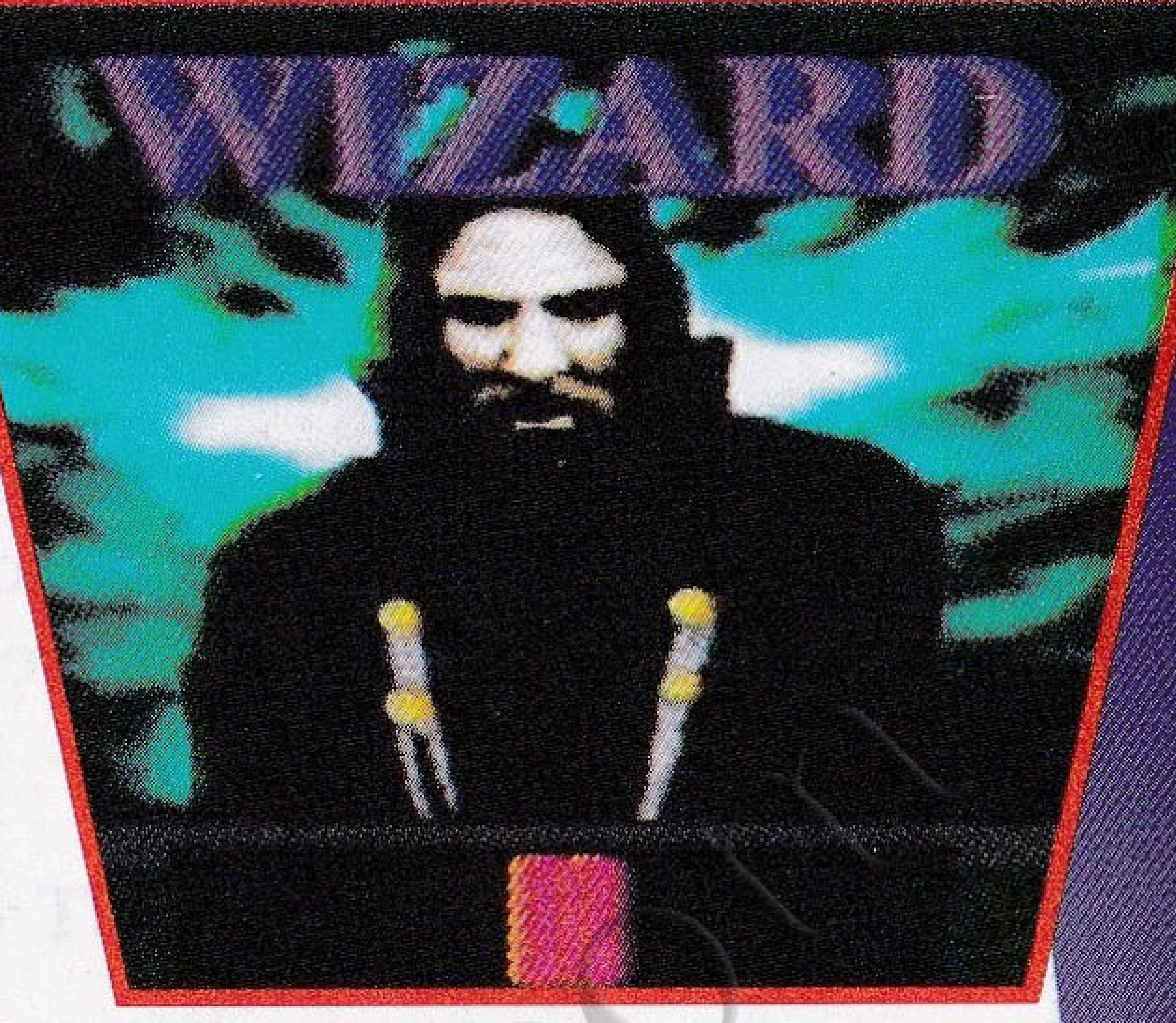
1. BLACKBEARD'S CAVE (Grotte de Barbe Noire)
2. TREASURE HOUSE (Maison au trésor de Barbe Noire) (Porte interdite)
3. IRONMEN (Hommes de fer)
4. OUTSIDE LANE (Couloir extérieur)
5. SKELETON (Squelette)
6. LITE JACKPOT (Jackpot allumé)
7. JACKPOT READY (Jackpot prêt)
8. MYSTERY READY (Mystère prêt)
9. EXTRA BALL READY (Bille extra prête)
10. THUNDER READY (Tonnerre prêt)
11. SHOOT AGAIN (Tirez à nouveau)
12. BONUS X
13. KICKBACK READY (Retour prêt)
14. MULTI-BALL READY (Multi-billes prêtes)

CARACTERISTIQUES / MESSAGES SUPPLEMENTAIRES

Référez-vous aux explications des caractéristiques de JOLLY JOKER, puisqu'elles sont les mêmes pour les trois champs de jeu, à part les noms.

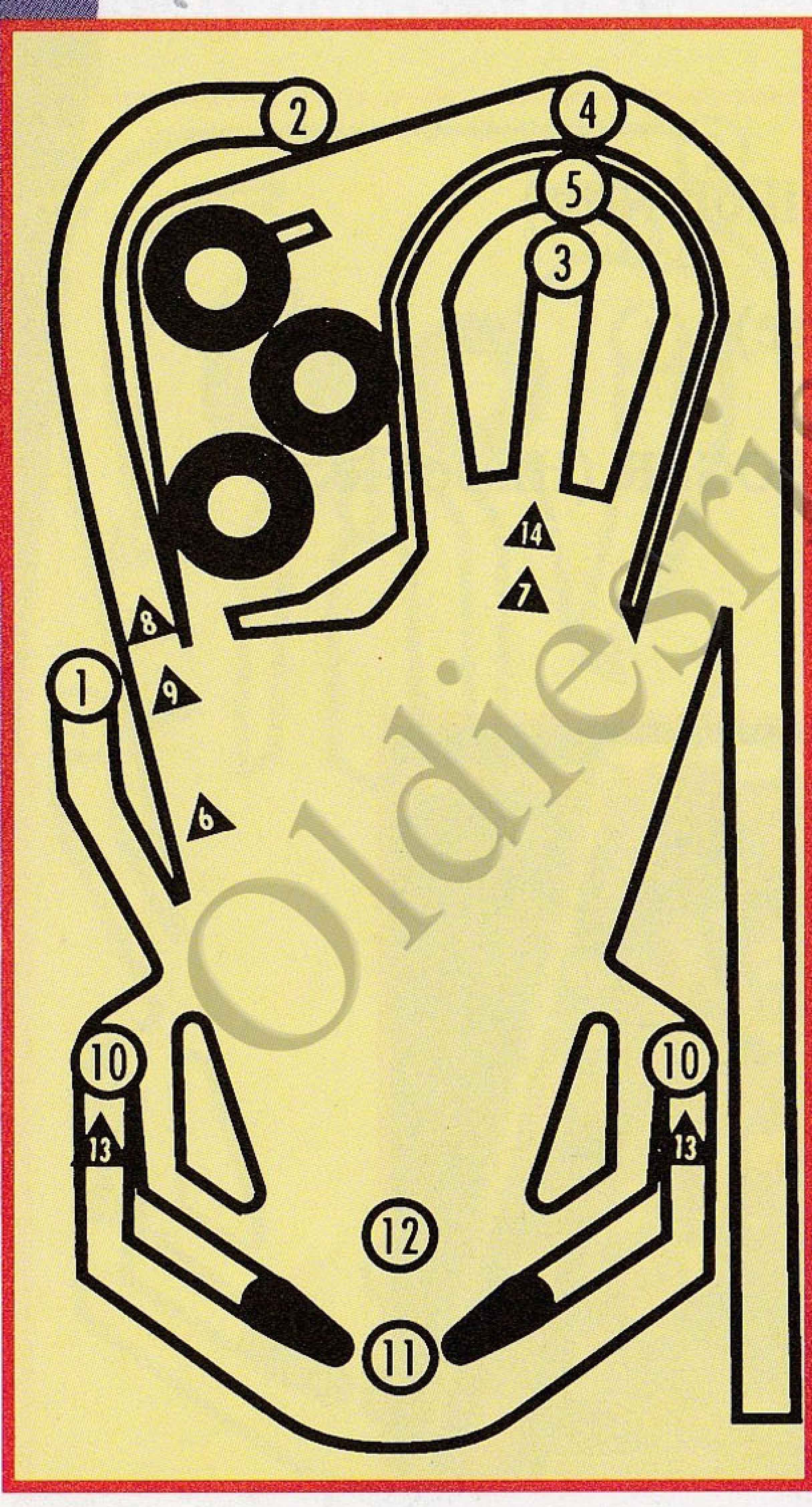
- A **TREASURE HUNT (Chasse au trésor)**
- B **GOLD (Or)**
- C **JOLLY ROGER (Pavillon Noir)**
- D **THUNDER (Tonnerre)**
- E **HOIST THE JOLLY ROGER (Hissez le Pavillion Noir)**





WIZARD

PLAN DU CHAMP DE JEU



1. ENIGMA (Enigme)
2. LIMBO (Porte interdite)
3. BEAST (Bête)
4. RIVER OF DARKNESS (Rivière des Ténèbres)
5. RIVER OF BELIEF (Rivière de la Croyance)
6. LITE JACKPOT (Jackpot allumé)
7. JACKPOT READY (Jackpot prêt)
8. MYSTERY READY (Mystère prêt)
9. EXTRA BALL READY (Bille extra prête)
10. TRICK OR TREAT READY (Cadeau ou Malice prêt)
11. SHOOT AGAIN (Tirez à nouveau)
12. BONUS X
13. KICKBACK READY (Retour prêt)
14. MULTI-BALL READY (Multi-billes prêtes)

CARACTERISTIQUES / MESSAGES SUPPLEMENTAIRES

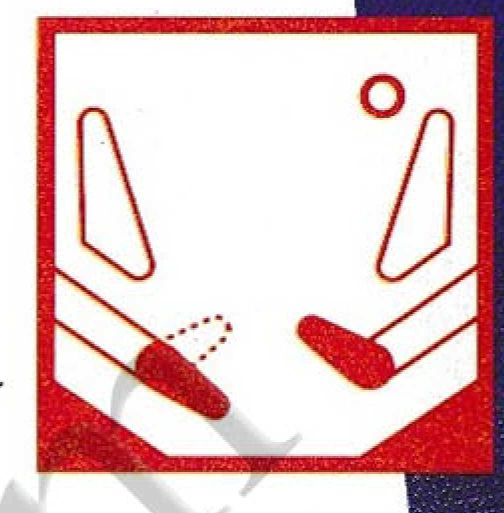
Référez-vous aux explications des caractéristiques de JOLLY JOKER.

- **A** **BLACK MAGIC (Magie Noire)**
- **B** **WIZARD (Sorcier)**
- **C** **HOCUS POCUS (Tour de passe-passe)**
- **D** **TRICK OR TREAT (Cadeau ou Malice)**
- **E** **WIZARDRY (Sorcellerie)**



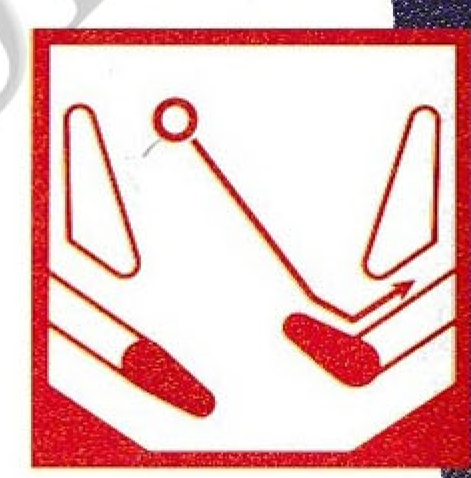
Techniques

TECHNIQUE DE BASE



N'amenez pas en même temps vos deux flippers vers le haut, car cela offre une trop grande ouverture. Utilisez vos flippers en alternance afin d'empêcher que la bille ne passe au travers.

RETENIR LA BILLE



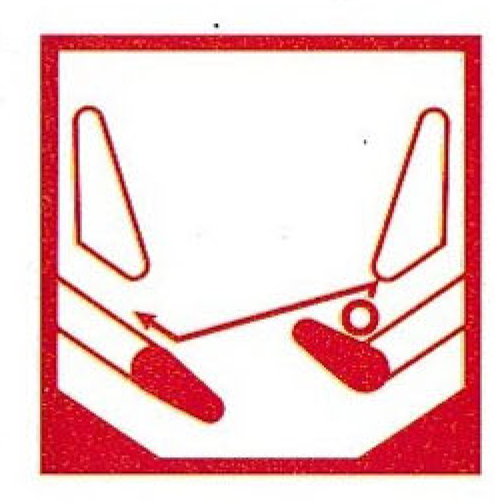
Arrêtez le mouvement incessant de la bille en la bloquant avec un flipper. Vous pouvez ainsi mieux diriger la bille vers des cibles à points importants.

REBOND DU FLIPPER "MORT"



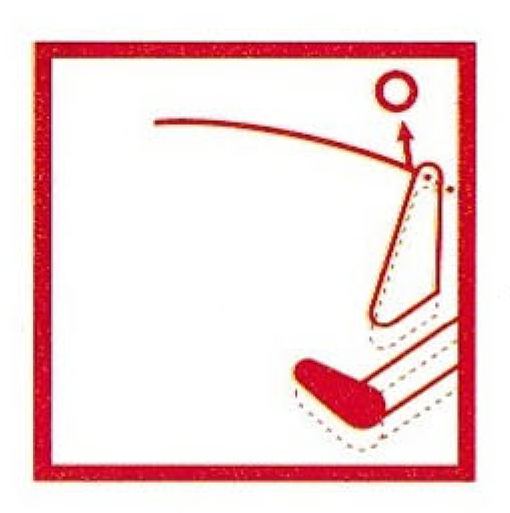
Immobilisez un flipper et faites que la bille vienne du côté opposé de ce flipper mort et le heurte. Elle viendra alors atterrir sur le flipper inverse.

DEVIATION POST TRANSFERT



Bloquez la bille avec un flipper, puis faites la rebondir sur la rampe pour l'envoyer sur le flipper opposé.

NUDGING



Appelée aussi Body English, cette technique de base consiste à secouer la machine pour tenter de contrôler le mouvement de la bille. Modifiez la direction en la faisant heurter la rampe gauche ou droite. **Attention !** Si vous secouez trop fort, vous risquez de faire TILT, de perdre votre bille et même vos points de bonus.

[0394SSF]

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 180 JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

NINTENDO FRANCE garantit la cartouche destinée à l'utilisation de la Super Nintendo pendant une période de **180 jours** à compter de la date d'achat. La garantie couvre les pièces et la main d'œuvre ainsi que les frais de port retour. **NINTENDO FRANCE** réparera ou remplacera gratuitement à son choix, toute pièce ou matériel défectueux.

Pour tout problème rencontré, appelez le **SOS NINTENDO au 16 (1) 34 64 77 55** et un conseiller technique vous orientera. Si le conseiller ne peut résoudre le problème par téléphone, adressez-nous directement votre cartouche en recommandé et en port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat, ou du bon de garantie dûment rempli à :

NINTENDO S.A.V.
BP 797
95004 CERGY PONTOISE CEDEX

N'oubliez pas de mentionner clairement vos nom, adresse et téléphone ainsi qu'une brève description des défauts constatés.

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou du bon de garantie correctement rempli, ou celles dont la garantie est périmée seront réparées à la charge du client, suivant le tarif en vigueur. **NINTENDO FRANCE** vous fera connaître par écrit le coût de la réparation ou du remplacement de la pièce défectueuse. Un chèque ou un mandat pour le montant correspondant, libellé à l'ordre de **NINTENDO FRANCE**, devra être joint à votre envoi.

Cette garantie ne s'appliquera pas si la cartouche a été détériorée par une cause étrangère au matériel, endommagée par négligence, accident, usage abusif, utilisation d'accessoires non agréés par **NINTENDO FRANCE**, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

En tout état de cause, la garantie légale concernant les défauts et vices cachés s'appliquera dans les conditions des Articles 1641 et suivants du Code Civil.

Pour toute information sur les jeux Nintendo,
appelez le S.O.S. NINTENDO au 16 (1) 34 64 77 55.
Si vous avez un Minitel, 3615 NINTENDO, 24h/24h, 7 jours/7.
Ou écrivez-nous au
CLUB NINTENDO
BP 14
95311 ST OUEN L'AUMONE

[0493SSB] BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 180 JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS
(Cartouches)

NINTENDO REPAIR SERVICE («NINTENDO») garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM GAME PAK («Cartouche») ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 180 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, NINTENDO soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à :

NINTENDO REPAIR SERVICE
Trade Mart, B.P. 271
1020 Bruxelles
BELGIQUE

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de NINTENDO ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez nos services au no. 02-478.90.48, ext. 60/61 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après acquisition.

[0394]

POUR DES ASTUCES TOP NIVEAU CONTACTEZ NOTRE HOTLINE SOS NINTENDO

Les robots-mutants entravent votre progression ?
Votre cartouche de jeu vous pose des problèmes ?
Vous êtes bloqué dans un niveau ?
Vous êtes perdu dans un labyrinthe ?

N'hésitez pas et appelez un de nos conseillers en jeux ! Pour vous, il fera l'impossible !
Ce sont des méga-pros et ils vous sortiront des difficultés les plus incroyables.

POUR NOUS CONTACTER :

EN FRANCE

16 (1) 34 64 77 55

du lundi au samedi, de 9h à 19h (18h les vendredi et samedi)

ou 24h / 24h, 3615 NINTENDO

Ou écrivez-nous au
CLUB NINTENDO
BP 14
95311 ST OUEN L'AUMONE

EN BELGIQUE

02/478.92.08

du lundi au vendredi, de 14h à 18h



DISTRIBUTED BY NINTENDO
DISTRIBUE PAR NINTENDO

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON